

网游业：稳中求变，迎风怒放

张书乐

在经历了 10 年的快速发展期后,2008 年的中国网络游戏市场正在走向理性。一方面,由网络游戏引发的一系列社会问题、法律问题逐渐被提上了议程;另一方面,金融危机和行业竞争全球化则为中国网络游戏运营商带来了新的挑战 and 机遇。

新年伊始,为了追踪 2008 年中国网络游戏业的发展轨迹,我们选择了以下具有代表性的事件进行回顾、评析,希望对认识和把握我国网游产业发展大势有所裨益。

扬眉吐气 原创网游唱主角



2008 年 11 月召开的第二届 中国电子竞技产业国际高峰论坛公布的数据显示,目前中国网络游戏研发公司的数量达 126 家,自主研发的网络游戏达 250 款,连续 3 年占据网络游戏 60% 以上的市场份额。

10 年前,中国人开始接触网游,当时,整个网游市场几乎是“韩流”的天下,80% 的市场份额被为数众多的韩国网游所瓜分,少数几款自主研发的民族网游又从骨子里透出股韩国“泡菜”的味道。值得欣慰的是,这一曾经被业界认为难以改变的状况,终于在去年被中国的民族网络游戏厂商彻底逆转。从 2008 年的统计数据来看,我国已经从根本上扭转了海外网络游戏产品在中国市场一统天下的局面,自主研发产品成为中国网游市场的主体。

借奥运东风 中国网游走向世界



完美时空 2008 年第三季度的财报显示,其海外收入骤增至 844 万美元,占其公司总收入的比例接近 20%,前三季度的海外销售总额达 1906 万美元。

一直以来,中国游戏走向海外,最大的难题莫过于如何让具有不同文化背景的外国玩家接受。在欧美和东南亚地区的国家,有不少人对中国文化感兴趣,但很难接受中国元素浓重的娱乐内

容,这让一些中国网游企业的海外合作伙伴在产品引进过程中产生了顾虑。此前,中国网游出口案例中,侧重的出口对象大多是东南亚等文化背景和中国相似的国家,欧美市场一直是个瓶颈区。显然,要突破这一瓶颈,需要一个契机,而 2008 年北京奥运会的举办正是这样一个契机。某种程度上说,依托 2008 年奥运会所带来的中国热,间接推动了建立在中华文化基础上的、自主研发的中国网游打响翻身仗。尤其是中国功夫,这一在世界上最具影响力的中国元素,成为中国网络游戏产品进军海外的最佳切入点。

不过,我们也要看到,目前市面上出现的一些功夫类网游,徒有“功夫”之表,在中国传统文化的精髓挖掘方面尚有很大的欠缺。因此,在后奥运时代,中国的“功夫”型网游要想对海外市场形成持续的吸引力,还需在设计研发上下功夫深耕细作。

匪夷所思 “网瘾诊断标准”惹争议



2008 年 11 月 8 日,由北京军区总医院制定的我国首个《网络成瘾临床诊断标准》在北京通过专家论证。玩游戏成瘾被正式纳入精神病学诊断范畴。按照专家的说法,网络成瘾指个体反复过度使用网络导致的一种精神行为障碍,表现为对使用网络产生强烈欲望,突然停止或减少使用时出现烦躁、注意力不集中、睡眠障碍等。

该《标准》的出炉让很多人摸不着头脑,不少 IT 从业者表示:“怎么一觉起来自己成精神病患者了?”或是调侃:“原来我是精神病人。”玩物丧志古往有之,玩网络游戏成瘾只能说是新环境、新时代背景下产生的新事物,绝不是个案,也非一种药物、一个手术就能彻底戒除的简单“病症”,因此,过分纠结于玩网络游戏成瘾究竟是医学问题还是社会问题的讨论,实无太大意义。但中国许多孩子过度沉迷游戏却是不争的事实,虽然把这一现实单纯地归究于游戏运营商的无良有失偏颇,但站在产业持续健康发展的角度

来考虑,如何维护良好的社会形象以减少负面影响,亦是每个企业和网游从业者必须考虑的问题。

奉献爱心 网游人义不容辞



2008 年 5 月 19 日至 21 日,全国各大网络游戏运营商在三天全国哀悼日,关闭网游服务器,停止向公众提供游戏服务、游戏宣传推广活动,以表达对 5·12 汶川大地震中遇难同胞的哀悼。

正如网络成瘾问题的探讨一样,2008 年的中国网络游戏产业所遭受到的来自社会各方面的质疑声依然存在,但不容否认的是,网络游戏厂商的社会责任感却在 2008 年空前高涨。在举世瞩目的汶川大地震中,在举国悲痛的时刻,游戏企业并没有自顾自地想着盈利的事情,一方有难,八方支援,这期间,网游企业不仅积极响应政府号召,停止了网络游戏服务器的运营,还积极组织企业内部和玩家捐款捐物,共同参与到抗震救灾的工作中来,这充分体现了游戏企业、游戏人的一种态度和责任。

新规出台 虚拟的货币现实的税



2008 年 10 月底,国税总局公布了对北京市地税局《关于个人通过网络销售虚拟货币取得收入计征个人所得税问题的请示》的批复。批复中指出,个人通过网络收购玩家的虚拟货币,加价后向他人出售取得的收入,属于个人所得税应税所得,应按照“财产转让所得”项目计算缴纳个人所得税。11 月 10 日,北京市地税局公布虚拟货币交易税征收细则:根据个人是否能提供收入证明,按利润的 20% 或交易金额的 3% 两种税率征税。

除了玩网游可能导致未成年

人网瘾问题外,网络游戏虚拟财产的交易也一直是社会上对网游产业存在非议的热点所在。纵观 2008 年中国网络游戏市场,产生纠纷最多的当属虚拟财产的被盗、丢失以及种种虚拟物品的归属权问题:3 月,某玩家通过盛大提供的正规交易平台支付虚拟元宝购买虚拟物品,后被盛大网络收缴。于是该玩家对上海盛大提起诉讼;6 月,《QQ 华夏》的研发运营商网域游戏连接到玩家电话投诉账号被盗……这个存在于游戏服务器上的数据究竟是属于玩家还是游戏运营商?虚拟物品的价值如何评估?虚拟物品的交易是否受到法律保护?虚拟物品交易产生的收益是否应该纳税?很多由网游这一新兴行业所带来的系列新问题,目前都处于法律盲区,而解决这些问题唯有寄望于政府主管部门尽快出台相关法律法规。

异军突起 网页游戏拓宽网游产品线



2008 年 7 月,巨人参股 51.Com,正式跨出了网游和社交网站相结合的重要一步。同年,金山等其他国内网游公司也开始着手将已经成名的网游产品或新推出的游戏植入 Web 概念,纷纷在网游社区化和网页游戏这条路上开始了各自的探索。11 月,千橡互动正式对外公布针对网页游戏的“V 计划”,该计划称将动用 5 亿资金,用于支持中小型网页游戏研发团队和收购代理产品;12 月,盛大网络宣布将于 2009 年发布网页游戏《格子客》,以拓宽其“网页游戏”产品线。

随着玩家需求的变化以及企业对投资额度的考虑,2008 年,大家开始将注意力转移到了轻量级的网游——网页游戏上。不难看出,2008 年,网页游戏这一介于网络游戏与社交网站之间的游戏形式正在受到越来越多互联网企业的追捧,不仅千橡互动这类社区网站从中尝到了甜头,就连盛大、巨人、金山等传统网络游戏运营商亦纷纷加入网页游戏阵营。显然,在经济整体环境萧条的

背景下,受众多元化、投资成本低的网页游戏存在的价值,不仅在于其能够提高网络游戏用户和社区用户的黏着度,有助于企业创收;更重要的在于它是网络游戏向手机网游移植的最佳过渡形式,为网络游戏的跨平台运营扫清了障碍。

面对金融海啸 网游“危”“机”暂难定论



2008 年 8 月,巨人网络以 5100 万美元代价入股中国社交网站 51.Com 后,巨人网络 CEO 史玉柱表示,网游业不需要过冬,因为娱乐业向来是受经济因素影响最小的行业之一。随后,10 月,盛大高级副总裁张燕梅在接受采访时却表示,网游不是金融危机的避风港,只有创造可持续的发展环境,企业才能在危机到来时为优秀人才“遮风挡雨”。11 月,金山软件在北京举办了成立 20 周年的盛大庆典。金山软件董事长求伯君回忆起金山走过的风雨 20 年仍然感慨良多,他认为,目前的经济危机波及到很多领域,但网游业务增强了金山安度“冬天”的能力。

正所谓“福兮祸之所倚,祸兮福之所伏”。在 2008 年全球金融危机的冲击下,不少企业被迫降薪,甚至裁员,以求缩减开支、勉强过冬。而国内网游企业却得以相对安全,不仅没有大幅裁员的情况出现,很多企业反而加大了招聘的规模与力度,包括巨人、盛大、九城、腾讯在内的众多网游公司相继启动了大型校园招聘计划,在全国范围内广纳人才。从网游上市企业陆续发布的第三季度财报来看,也颇为乐观。

不过,也有人土认为,在这场全球性的金融灾难中,中国的网络游戏产业要想做到完全置之事外,独善其身,也很难。毕竟,受金融危机影响,2008 年市场对网游行业的信心还是有所动摇,这从近几个月来,海外股市中的各个中国网游概念股一直跌势难止的状况可见一斑。因此,2008 年经济盛大、巨人、金山等传统网络游戏运营商亦纷纷加入网页游戏阵营。显然,在经济整体环境萧条的

编者的话:

刚刚过去的 2008 年,由美国金融危机引发的全球性经济衰退,让很多企业感受到了冬天的寒冷;而这一年,北京奥运会的举办为中国互联网带来的巨大发展机遇,以及中国超过美国成为全球互联网用户数第一大国,又让很多企业看到了中国网络业的希望。

据中国互联网络协会统计,截至 2008 年 6 月,中国网民数量达到 2.53 亿,成为世界上网民最多的国家,并且以平均每天新增网民近 24 万人的速度在增长。按照这个速度,未来三四年中国网民数量有望达到 5 亿。这不禁令人惊叹:“富裕起来的中国将成为全球互联网发展最大的一片沃土。”

事实上,我们也看到,除了网络游戏外,无限增长的网民数量和不断释放的网络

传播力量,在给中国经济带来了诸多市场机会的同时,也让我们深切地感受到,网络的确已经成为 13 亿中国人现实生活中不可缺少的一部分。网络视频纷至沓来、网络购物日趋普及、网络娱乐令人爱不释手……各类网络应用开始在拥有 5000 年悠久历史的文明古国生根、发芽。

2009 年,本版在继续关注网络游戏、网吧业的同时,还将把网络音乐、网络视频等新兴的互联网内容作为报道重点,力求做到全面解读网络文化领域的重大事件,推动网络原创内容产业的快速发展,记录网络文化各业态令人目不暇接的变化,以期对业内人士和广大读者提供参考和借鉴。

欢迎业内外人士就网络产业领域的热门话题踊跃投稿。

海外游戏业热点事件回放

肖旭

2008 年,国内网络游戏市场受到的不利影响甚微,依然保持着良好的发展势头,但海外游戏业局势的变化和波动则要大多了,下面就热点事件做一个简单回顾。

《暗黑之门》旗舰工作室关闭

2008 年 7 月,《暗黑之门:伦敦》和《Mythos》的开发商——旗舰工作室宣布遣散所有雇员,旗下两个游戏作品的知识产权归 HAN-BIT SOFT(韩光软件)所有。旗舰游戏工作室由原暴雪北方的多位核心员工所组成,之前曾颇受期待,不过《暗黑之门:伦敦》推出后却没有获得理想的市场效果。由于金融危机的影响及其自身经营管理上的问题,旗舰工作室长期处于资金周转不灵的恶劣环境,无法完成投资人的目标及偿还债务,最终没能摆脱倒闭的噩运。

TECMO 与光荣公司宣布合并

2008 年 9 月,日本著名游戏厂商 TECMO 与光荣公司正式宣布签订经营“合并条约”,双方预定于 2009 年 4 月 1 日设立共同控股公司。这两家企业的游戏风格有着各自的特色,此次合并的意义在于通过优势互补,加强自身实力和拓展海外市场。

金融危机影响——欧美大批游戏公司裁员和倒闭

继关闭旗下的 5 个工作室之后,北美第三大规模的游戏发行商 THQ 于 2008 年 11 月再次宣布了 17% 的裁员计划,并取消了多款未公布游戏的开发工作。与此同时,在全球经济危机的影响下,国外多家游戏企业如 EA、Mid-way、Gamelab 等都进行了裁员以节约成本。去年年末,游戏巨擘 EA 再次对外正式宣布,将把此前在全球裁员 6% 的数字提高到 10%,这意味着 EA 的裁员数字将达到千人,将有八间工作室被关闭。世嘉游戏也在去年关闭了成立于 2005 年的英国竞速游戏工作室。此外,一些游戏厂商为了缩减投资纷纷取消了原定的研发计划,不少游戏项目搁浅,而仅仅成立两年的著名电子游戏竞技联赛 CGS 也被迫停止了运营。

博客连线

互联网内容产业永远有机会

便宜 10% 到 15%,特别是在金融危机 的情况下,很多人选择通过网络购物减少成本。

我的判断是,网络媒体慢慢会变成比较强势的媒体,这个趋势是无可置疑的。未来几年,网络媒体会变得更加强盛。互联网是一种介质,不能纯粹是媒体,必须和其他的媒体捆绑在一起,这也

是一种趋势。我们看到国外的一些媒体,像谷歌,就已经和传统媒体整合了,我相信中国慢慢也会有一些传统媒体和新媒体整合。

如果今天我要创业,肯定选择互联网,因为互联网会让你在非常有限的资源中创造无限的想象,只有在互联网这个产业,才有可能给创业人士带来梦想,互

网络社区新潮流:社交化、细分化、年轻化

最重要的一点,就是它建立了一种以“人际关系”为核心维度来梳理网络社区的方法。我们过去最主流的网

络社区形式 BBS,是以“兴趣或话题”为中心索引的一个网络社区;而新出现的、以“人际关系”为核心的社交网络架构,无疑有了更强的扩展性和黏性;现在,我们正将它和以“兴趣话题”为中心的论坛 BBS 优势结合起来,从而构建黏性更大、威力更强

的网络社区。

其次,则是网络社区的“细分化”,这是一个过去被验证过的现象,未来它还将继续被验证是正确的。这几年来,我们看到有无数人都在试图争夺成为“中国的 Facebook”或“中国的 Myspace”,希图一统天下、一家独大。但事实上,至今没有哪一家公司做到了这一点。从 BBS 到 SNS,没有一家网站是综合社区,大多数都是垂直社

动感地带

广西一年查处违法违规网站 75 家

据新华社消息 2008 年以来,广西有关部门联合开展了一系列依法整治网络淫秽色情等有害信息的专项行动,共删除有害信息 5 万多条,关闭未备案的网站 480 多家,查处违法违规网站 75 家,屏蔽手机号码 600 多个。广西壮族自

治自治区扫黄打非工作小组办公室主任黄健日表示,今后广西将继续加大互联网领域扫黄打非工作力度,各相关部门将进一步加强对网站、网吧等互联网领域的监管,坚决打击利用互联网制黄贩黄、侵权盗版、传播有害信息的行为。(王立芳)

《情奴》遭网络侵权将提起诉讼

本报讯 由内地多家唱片公司联合参与并承办的唱片华语音乐节目组委会(以下简称音乐节目组委会),日前向百度、搜狗等百家搜索引擎和网站发起维权声明,要求停止提供音乐节目组委会拥有版权的歌曲《情奴》的非法下载及视听链接。但声明发出后,并未引起大多数网站足够的重视,网上侵权行为仍在继续。近日,音乐节目组委会已开始收集相关证据,即将

对侵权网站提起诉讼。

据音乐节目组委会秘书长雷振介绍,音乐节目组委会的承办方之一、北京国唱世纪拥有版权的女歌手苏斯亚其格创作的原創歌曲《情奴》遭到侵权,近百家网站未经授权而随意提供非法下载及视听链接,使版权人和歌手的利益都遭受了重大损失,因此将借网站足够的重视,网上侵权行为仍在继续。近日,音乐节目组委会已开始收集相关证据,即将

站在年轻化的角度上拿出相应的经营互联网的态度。按照我的观察,现在中国网民的平均年龄不是提高,而是在继续下降。据最新统计,现有的 2.53 亿网民中,25 岁以下的网民依然占据半壁江山(49.9%),特别是 18 岁至 24 岁的网民,在网民年龄构成中占据了最大比例(30.3%)。这批网民也是最愿意在社区网上长时间停留、最愿意接受新事物的人群,因此,经营者要想办法让各自的社区网站适应这批人的需求,推出相应的应用产品。——戴志康